

## DAFTAR PUSTAKA

- Gargenta, Marko dan Nakamura. Masumi, 2014, *Learning Android Second Edition*. s.l. O'Reilly.
- Gonydjaja.R, 2014, *Aplikasi Museum Zoologi Berbasis Augmented Reality*, Teknik Informatika, Universitas Gunadarma
- Ladjamudin, A.B., 2004, *Konsep Sistem Basis Data dan Implementasinya*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Ma'mur, 2013, *Tips Aplikasi Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Menyenangkan*, Yogyakarta.
- Pradana.Rezki, 2013, *Perancangan Aplikasi Kamus Pintar Biologi Berbasis Android*, Teknik Informatika, AMIKOM Yogyakarta.
- Radiopoetro,dkk, 1999, *Zoologi*, Erlangga, Jakarta.
- Sanjaya. W, 2008, *Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*, Jakarta.
- Santi.A.Gaib, 2014, *Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Hewan Endemik di Indonesia Berbasis Android*, Teknik Informatika, AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta
- Sholiq, 2006, *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Sommerville. I, 2007, *Software Engineering Eight Edition*, Addison-Wisley.